

CROSS  
THE RUBICON!

AMBITION OF  
**CAESAR**

シーザーの野望



この商品は、セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許したものです。

**EmuMovies**

© MICRONET 1991

T-22033



取扱説明書

AMBITION OF  
**CAESAR**

シーザーの野望

マイクロネット  
**Micronet** CO., Ltd.

このたびは、メガドライブ・カートリッジ  
「AMBITION OF CAESAR」を  
お買い上げいただき、  
誠にありがとうございました。  
ゲームを始める前にこの取扱説明書を  
お読みいただきますと、より楽しくゲームを  
プレイすることができます。

### 使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、  
次のことに注意してください。

#### 電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

#### 端子部には触れないで

カートリッジの端子部分に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

#### ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

#### 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど禁物です。



# AMBITION OF CAESAR

シーザーの野望

## INDEX

ストーリー	4
AMBITION OF CAESARとは	6
操作方法	8
基礎用語	9
入門編	15
ステージ紹介	31
基本編	35



# STORY

古代ローマ

この時代、多くの軍人や政治家たちが  
覇権を争い争い争っていた。

そんなとき、  
一人の英雄が現われ、  
飛躍を遂げた。

その名をジュリアス=シーザー。  
彼はその軍事的成功を背景に、  
その発言権を  
次第に増大させていった。



新勢力の出現によって、

ローマの勢力圏は

大きく塗り替えられようと  
していた。



これを良く思わない  
現勢力の支配者たちもいる。  
彼らは

シーザーを失脚させるための  
陰謀を

地中海に張り巡らした。

そしてその中に、シーザーと  
その軍隊を鷹眼視察の遠征に  
送り出したのであった。

# AMBITION OF CAESAR

シーザーの野望



このゲームは、歴史戦をモデルとしたリアルタイム・ウォー・シミュレーションゲームです。

コマンド（命令）を繰り返すことによって、部隊を操作して進めていきます。

自分の軍がいて、それぞれ岩や船を守りながら目的の所まで進んでいかなければなりません。

それぞれ両者には10部隊設けられています。

ステージ数は、『上陸阻止戦』『艦隊戦』『市街地突撃戦』『王宮制圧戦』の4面です。

舞台はそれぞれ、クレタ島・地中海・エジプト・エジプト王宮となっています。



自軍はエジプトへと目標を置き、そこへ到達しなければなりません。

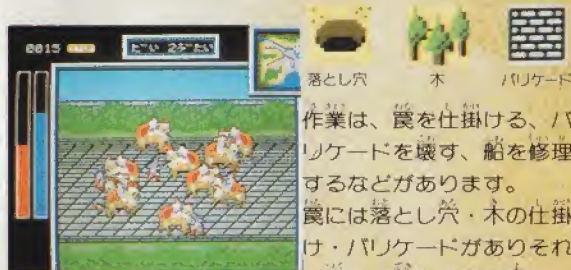
エジプト王宮に軟禁されている女王クレオパトラを敵軍から救出さなければならぬからである。

地中海に張り巡らされた艦隊に立ち向かうために、自軍10部隊に命令を与え敵10部隊と戦闘を繰り広げ、勝利を目指します。

しかし、敵部隊に勝つだけでは単なる消耗戦に終わってしまいます。

作戦遂行上重要な施設（岩・橋）、部隊（上陸船・残存兵力）を守り、全4面にわたる作戦を成功させなければなりません。移動命令で部隊を展開し、配下の部隊に命令を下します。

妨害（穴に落としたり、バリケードによって敵の行動を押さえる）・破壊（バリケード、船などを壊す）などを行ない作戦を進めていきます。



作業は、巖を仕掛ける、バリケードを壊す、船を修理するなどがあります。巖には落とす穴・木の仕掛け・バリケードがありそれを作って敵をおびき寄せ、ダメージを与えます。

## 休憩も作戦！

戦闘は敵・味方の部隊が重なると、自動的に行なわれます。

味方部隊が不利なとき、足止めをくいたくないときなどは撤退命令を出すこともできます。

ときには戦闘や作業により部隊の体力が下がります。休憩させることにより、部隊の体力は回復します。



コントロールパッド



方向ボタン

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

ビジュアルシーン中

スタートボタン 一時停止  
A・B・Cボタン 早送り

ゲーム中

スタートボタン スタート・一時停止（時間の流れを止めるだけなので、全ての操作・コマンドの実行はできません。）

方向ボタン カーソルの移動  
Aボタン コマンドの決定  
セレクトボタン(ウィンドウを開く)  
Bボタン キャンセルボタン(ウィンドウを閉じる)  
Cボタン マップスクロール

Note. A・B・Cボタンの割り当ては、ゲーム中のオプションコマンドで変更できます。

ウィンドウ Window

プログラムが巨大化するにつれて、扱う情報を探すだけで労力を費やしてしまうようになってきました。

そこでそれらの情報を視覚的に分かり易く、効率よく管理するために“現在必要な情報だけを表示する窓”が考案されました。これが現在RPGやシミュレーションなどのゲームでもよく使われている「ウィンドウ」です。

オプション Option

直訳すると“選択”・“随意”ですが、コンピューターでは“付加機能”といった意味で使われます。

オプションをコマンドと合わせて使うと、そのコマンドをどのような形で表示するかを選択できます。ゲームでは残機数や難易度などのゲーム環境の設定のことを示します。

カーソル Cursor

画面上で文字の入力位置や、コマンドを指定するためのマークです。矢印の形や手の形をしたものもあります。もともとコンピュータやワープロの画面で点滅している入力待ちを意味する四角形などのことをいいましたが、◀のような画面上の図形やコマンドを指定するものも含めて、カーソルと呼ばれるようになりました。



## 間接攻撃

シミュレーションゲームでは通常、ユニットが重なるか隣接していなければ、攻撃できないのですが、射程の長いユニットはHEXを飛び越して敵ユニットを攻撃することができます。

このような攻撃を通常の攻撃と分けて「間接攻撃」といいます。

## コマンド Command

プレイヤーがゲームの中のキャラクターに何かをさせるための命令のことです。

画面上あるいはウィンドウに表示されます。

## システム System

コンピュータと周辺機器の構成や、コンピュータを動かすための基本ソフトのことをいいますが、ゲームではプレイするための操作方法やボタン入力の割り当てなどのコンピュータを操作するためのルールや環境のことをいいます。

また、「ゲームのルール」といった意味で使われることもあります。

## スクロール Scroll

“Scroll”とは“巻き物”の意味で、画面に表示されている絵や文字を巻き物を読むように巻き上げながら表示することをいいます。

これにより、画面サイズ以上の情報を扱ったり延々と続く地形などを表現することができます。



## セーブ Save

キャラクターの現在位置やゲームの進み具合などの、様々なデータはコンピュータの中に記憶されています。これらはコンピュータの電源を切るとすべて消えてしまいます。RPGやシミュレーションは、時間がかかるのでそれらのデータを別の媒体に記憶し、保存しなければなりません。

このように、データを保存することを「セーブする」といいます。

## トラップ Trap

TRAP=罠のことです。

敵の進路などに設置し行動を妨害します。

## 反転

通常表示されている色がカラーフィルムのネガのように、反対の色（白↔黒・黄↔青など）で表示されていることをいいます。

多くのコマンドの中から、現在選ばれているコマンドが一目で分かるようにするためのテクニックの一つです。



## ビジュアルシーン Visual Scene

ゲームをより映画に近づけるための演出の一つで、ストーリーや状況をメッセージだけに留まらず絵や音楽を使用し、より視覚的に表現したものです。

## ヘックス HEX

初期のシミュレーションゲームはマップを区切る「ます」に四角形を使っていました（スクエアマップ）。

しかし目的地が斜めの場合、マップ上の移動距離が同じでも通過するコマ数が違ってくるという問題がありました。この矛盾を解決するために考案されたのが「HEX」マップです。

「HEX」は「6」という意味で、マップを区切る「ます」が六角形のをいいます。

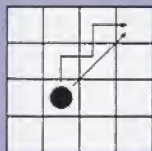
「ます」は四角形でも並びがHEXタイプのものも「HEX」マップと呼ばれます。



スクエアタイプ



だて・よこ・ななめにカ  
かわらず、距離とコマ数  
は一致。



同じ距離も斜めに移動す  
ると2コマだが、だて・  
よこで移動すると4コマ  
進まなければならない。



ヘックスのならび

## ラムディスク RAM disk

RAM（Random Access Memory の略でデータやプログラムなどを一時的に記憶する部品）をディスクドライブにみだてて扱ったものです。

動作速度が早いのが特長ですが、電源を切るとデータは消えてしまいます。

電源を切ってもデータが消えないものは、RAMドライブと呼ばれ、RAMディスクと区別されています。

## ロード Load

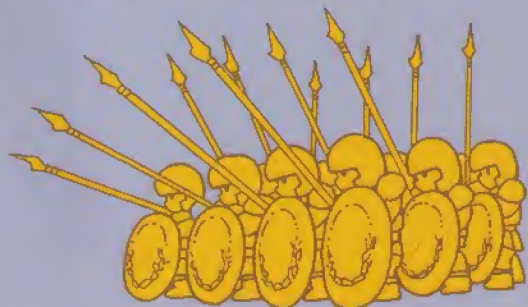
前のゲームの続きを遊ぶためには、記憶・保存しておいたデータをまたコンピュータの中に移し替えなければなりません。

このように、記憶されたデータをコンピュータに読み込ませることを「ロードする」といいます。

## 割り込み

コンピュータが何かの作業をしているときにそれを一時的に中断し、別の命令を実行させることをいいます。

割り込み処理が終了すると、またもとの作業にもどります。例えば、ゲーム中にポーズボタンを押して画面を止めたり、方向ボタンを押してキャラクターを動かしたりするときにも割り込み処理が発生します。



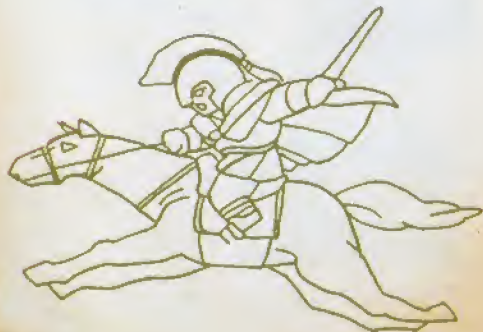


## CONTENTS

ゲームの流れ	16
電源ON!	
マップスクロール	17
自軍の部隊を動かそう	18
敵の部隊と戦おう	20
勝敗について	22
勝敗の定義	23
撤退した場合	23
バリケードを作ってみよう	23
トラップを作ってみよう	24
敵の船を壊してみよう	25
体力を回復させよう	26
部隊の特長について	28
環境設定	29
ウインドウ システム	30

はじめてこのゲームを  
される方へ

シミュレーションをするのが  
初めてで、  
操作の仕方がよく分からない人の  
ためのページです。  
ゲームの始め方や、進め方、アドバイスなど  
初心者用に説明してあります。





# ゲームの流れ

## 電源ON!

ゲームをスタートさせよう。

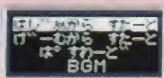
カートリッジを本体のスロットに差し込み電源を入れて下さい。SEGAのロゴの後にタイトル画面がでます。



Aボタンをおしてみると、ウィンドウが開きます



中には4つのコマンドがあり、一番上の「はじめからすたーと」にカーソルが重なって、色が反転しています。これは反転しているコマンドが、現在選択されているということです。方向ボタンを上下に動かすと、それぞれカーソルの重なった所のコマンドが反転します。



↓ Aボタン

そのコマンドを実行するときは、Aボタンを押します。

では、「はじめからすたーと」を実行してみましょう。



ビジュアル

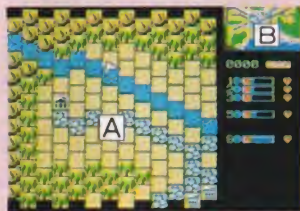
メッセージ

画面が切り替わり、ビジュアル画面になります。

「早送り」したいときは、コントロールパッドのA・B・Cのどれかを押しと早送りできます。

ビジュアル画面が終ると、自動的に今度はメイン画面へと移ります。

これからが本当のゲーム・スタートになります。



A：メインマップ

B：縮小フルマップ

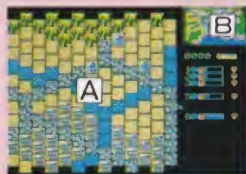


Bを見ると四角いワックで一部を囲んでいます。その部分をズームアップしているのが、Aのメインマップ部分なのです。

Bの縮小フルマップに出ているのが管理しなければならない範囲なのでAのメインマップを移動しながら見わたしていけます。

## マップをスクロールさせよう!

Aのメインマップをスクロールさせましょう



このとき、Bの中の四角いワックもそれに対応して移動します。

スクロールのさせ方は2種類あります。

1: カーソルを右端に移動させてAボタンを押します。



マップが右にスクロールしました。

このように、マップの外側1HEX分の位置にカーソルを合わせてAボタンを押すと、マップは8方向、指定した方向にスクロールします。

2: 今度はOボタンを押しながら方向ボタンを動かしてみると、カーソルの位置は固定されたままでマップがスクロールします。



カーソルは止まったまま

このようにして、必要な部隊や地形を見ることができず。

## 自軍の部隊を動かしてみよう。



マップをスクロールさせると赤色の兵士が見えます。これは敵軍の部隊です。では、自軍の部隊はどこにいますのでしょうか？



敵軍の兵士

マップをよく見てください。青く点滅する岩があります。もう1度、マップを見ると、点滅していない岩もあります。



これは自軍の部隊が、この岩にはいないということです。では、自軍の位置を確認したら部隊を動かしてみましょう。

まず、青く点滅する岩にカーソルを合わせ、Aボタンを押してみてください。

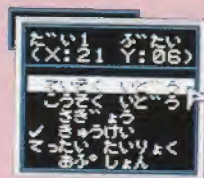


と書かれたウィンドウが開きます。

ここではとりあえず「ぶたい」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。



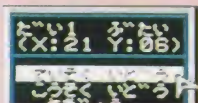
前のウィンドウに重なって、部隊に命令を与えるためのコマンド・ウィンドウが開きます。





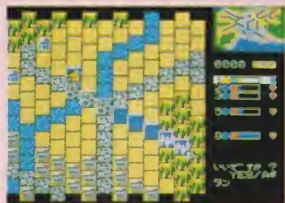
『ていそくいどう』にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

ウィンドウが閉じて選ばれている部隊が反転しているのでカーソルを移動させたい所に合わせて、Aボタンを押してください。



その部隊が目標地点に着くまでのルートが反転して表示されます。

ここでAボタンを押すと目標地点に向かって移動を開始します。



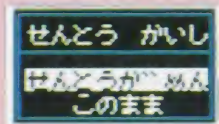
## 敵の部隊と戦おう!

まず、敵と戦わせたい部隊を選んで「移動」させます。このとき、目標地点を敵部隊に合わせて、移動させてください。



味方の部隊が敵部隊と重なると『せんとうかいし』を開けるウィンドウが開きます。

では戦闘を見てみましょう。



『せんとうがめん』を選んで

Aボタンを押して下さい。

戦闘を始めた部隊を、ズームアップして見る画面に切り替わります。

ではしばらく戦闘を見てみましょう。



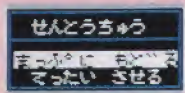
戦闘が終ると、またウィンドウが開きます。



とりあえず『かくにんする』を選んでAボタンを押してみよう。



ゲーム画面に切り替わり、戦った部隊が反転表示され、メッセージエリアに勝敗が表示されます。このように、戦闘結果を確認することができます。確認する必要のないときは、『このまま』をえらんでAボタンを押すか、Bボタンでウィンドウをキャンセルしてください



戦闘が始まったけれど、他の部隊にも命令を出したいときは戦闘画面中のどこかでAボタンを押します。

すると、ウィンドウが開くので『まっぴらにもどる』を選んで下さい。

戦闘は継続されたままで、他の部隊に命令を出すことができます。

※この場合メイン画面上に戦闘ウィンドウが開き、現在戦闘中の部隊をモニターすることができます。

## 勝敗について

ゲーム中、部隊はそれぞれ目的を持ち行動しています。その目的は、相手側にとっては都合の悪いことでもあります。

部隊は相手の目的を邪魔しつつ、自分の目的を遂行しなければなりません。

その手段としてトラップを作ったり、戦闘を繰り返します。



では、なぜ戦闘で邪魔できるかという点、せっかく目的地に近づいていたのに戦闘で負けることにより、最初にいた場所に返されてしまうからです。また、こちらが負けたとしても、相手にダメージをあたえることにより、時間を稼ぐことができます。

## 勝敗の定義

このゲームでは、部隊は自分の体力のあるかぎり戦い続けます。ですから、体力が先に尽きたほうが負けになります。または自軍の部隊の場合、体力がある値まで下がったとき戦闘から撤退するように設定してあります。勝者はそのままその場所にとどまり、体力が少しだけ回復します。敗者は最初にいた場所に戻されます。

(2面以外)



## 撤退した場合

撤退した部隊は、戦闘していた場所から一歩だけ移動します。その際、敵に背を見せることになり一時的に攻撃を受け、体力がある一定量減ります。この時点で体力が尽きた場合も敗者となり消滅します。

## バリケードを作ってみよう!

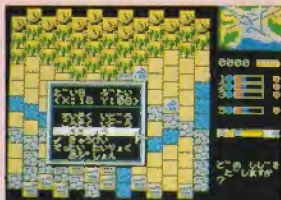
バリケードを設置することにより、敵部隊の進撃をくいとめることができます。では実際に作ってみましょう。

バリケードを作らせたい部隊を選び、Aボタンを押してください。

※砦の中にいる部隊には作らせることはできないので一度移動させて、砦の外に出してください。

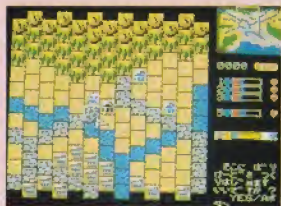






移動させるときに開いたウインドウがまた開きません。  
今度は、『さぎょう』を選んでAボタンを押して下さい。

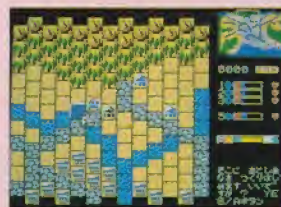
部隊のまわりの地形の色が反転します。  
反転した地形の道路の地形にカーソルを合わせてAボタンを押し、メッセージエリアを見てください。



そこでバリケードを作ることが聞いてきます。  
ここでAボタンを押すと、バリケードを作り始めます。

## トラップを作ってみよう!

トラップを仕掛けることによって、一時的に敵部隊を無力化することができます。  
では、トラップを作ってみましょう。



バリケードを作ったときのように部隊を選び、『さぎょう』コマンドを選んでください。  
そして、反転した地形のうち「地面」にカーソル

を合わせてAボタンを押してください。  
バリケードを作ったときと同じように、ここでもう一度Aボタンを押してください。

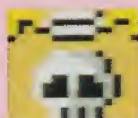
落とし穴を作り始めました。



作業が進み、落とし穴が完成するとまたもとの地面に戻ってしまいます。

この様に完成したトラップは、他の地形と完全に見分けが付かなくなってしまう。

では、本当にそこに落とし穴が完成しているか試してみましょう。



今、落とし穴を作った部隊を選び、その地面の上に移動させてみてください。敵・味方問わずトラップに引っ掛かると、このようになります。

あまり調子によっておやみにトラップを作ると、自軍の部隊も不利になります。トラップを作るときは、しっかりと場所を確認するとよいでしょう。

## 敵の船を壊してみよう!

1面での作戦は、敵の海賊船をすべて壊すことです。  
では、船の壊し方を見てみましょう。



まずは部隊を選び、船に隣接する場所に移動させてください。  
では、船を壊してみよう。

要領はバリケードやトラップを作ったときと同じです。部隊を選び、『さぎょう』コマンドで船にカーソルを合わせて、Aボタンを2回押してください。

Note. 行く先を船の上に指定できますが、実際に船に乗り込むことはできません。

敵の船が赤く点滅しました。これは、その船が今破壊されているということです。

しかし、すぐには敵の船を破壊することはできません。船には耐久力があり、この作業により少しずつ減っていきます。

では船の耐久力を調べてみましょう。



船にカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。ウィンドウが開き「ふねのたいきゅうりょく」が表示されます。

この数字は最初は「100」で、「0」になると船は破壊されることとなります。

## 体力を回復させよう

部隊は作業をしたり戦闘をすることによって体力を消耗します。体力が1/4以下になると（体力ゲージが赤まで落ちて異常体力になる）、作業や高速移動ができなくなり、戦闘でもあっさり負けてしまいます。

このようにならないためには、部隊に休憩をとらせなければなりません。

体力を回復させたい部隊を選びAボタンを押してウィンドウを開いてください。

コマンドの中から『きゅうけい』を選びAボタンを押すと、休憩するかどうか聞いてくるので、ここでまたAボタンを押すと休憩に入ります。



「きゅうけい」  
定の動きが、止  
まっているとき

ただし、敵の部隊が近くにいるときなどは部隊を遠くの方に移動させてから休憩させた方が良いでしょう。（戦闘や作業が終わったときは自動的にその場所で休憩をとり始め、次の命令に備えています。

基本的な操作の説明はこれで終わりです。

各画面の詳しい見方、操作などは以降のそれぞれ該当するページの説明を御覧ください。

プレイヤーであるあなたは、以上のように移動・戦闘・作業・休憩を駆使して、各面の勝利条件に向かって自分なりの戦戦を組み立てて、いろいろ試してみてください。特に決まった攻略法はありませんが、自分なりに攻略法を創りだしていくのもこのゲームの楽しみなのです。

では最後に、このゲームをプレイするに当たって常に気を使わなければならないポイントを挙げておきます。



## 部隊の特長について

自軍の10部隊には、3種類の特長があります。

1～4部隊は戦闘力が高く、5～7部隊は戦闘力も作業能率も低いのですが、後半面では間接攻撃ができるようになり、8～10は戦闘はそれなりですが作業能率はズバ抜けています。

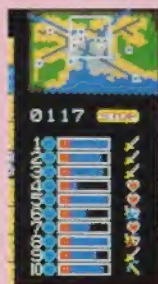
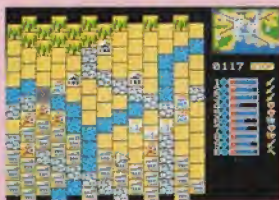
1～4は戦闘部隊・5～7は支援部隊・8～10は工作部隊と、言ったところでしょう。

これら各部隊の特長をつかみ、適材適所に配置・命令していくことが勝利への道となるでしょう。

## 部隊の管理

慣れないうちは、どの部隊に何の命令を下したか忘れてしまいがちです。

そのようなときには、画面右中央の「ステータスエリア」を見てみましょう。



各部隊の残り体力や現在の行動が表示されています。

(詳しくは「メイン画面」の頁を参照してください。)

これによりつねに部隊の状況を把握することができます。

このゲームは画面には見えていない部分も進行するので、命令した作業がいつの間にか終わっていたり、知らない間に死にそうな味方部隊に、敵部隊が近づいてきたりすることがよくあります。

稼働効率を上げ戦況を有利に導くためにも、常に「ステータスエリア」に気を配りましょう。



## 環境設定

このゲームはリアルタイムに進行するので、各個人によってはスピードが早くて追いつかないとか、スピードが遅くてイライラするとか、カーソルの反応が鈍くて気持ちよくプレイできないなど、操作性が気になることがあると思います。

そのために、「おぶしょん」や「しずてむ」のコマンドでゲームスピード、ボタン割り当てなどの設定がいつでもできるようになっています。(詳しくは、「おぶしょんこまんど」の頁を参照してください。)つまり、従来のゲームのようにプレイする前にシカ設定できなかったことが、ゲーム中いつでも行なえるわけです。

いろいろと設定を試してみても自分もっともプレイしやすい環境でゲームをお楽しみください。

## システムウィンドウについて

いままでのゲームでは(シューティング・R、P、G・アドベンチャー)ほとんどの場合、ゲームを行なっている人の分身ともいべき主人公は、1人(または1グループ)でコントロールパッドを使い、操り人形のように操作することができました。しかしこのゲームでは10の部隊を同時に動かさなければなりません。

そこで、コントロールパッドでそれぞれの部隊を動かすのではなく、部隊に命令を与えてゲームを進めます。

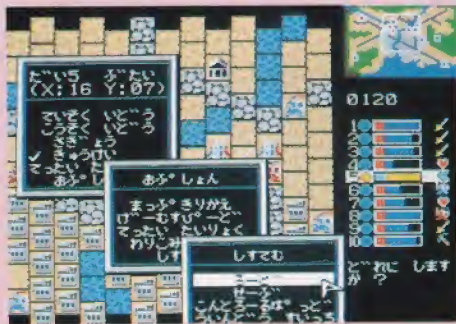
カーソルは画面の中で、どれかを選ぶ「指」と思ってください。

またを合わせてAボタンを押したときに、その部分を選んだことになり“ウィンドウ”という四角い枠が現われます。

“ウィンドウ”とは“窓”。つまり、できることはたくさんあるけれどここでできるのはこれだけですよという意味を持っています。

したがって、ウィンドウがでたときに中に書いてある内容が、ここでできるコマンド(命令)です。

も含めてウィンドウシステムと呼んでおり、シミュレーションゲームなどの操作法として都合がいいので使用されるようになったものです。



## STAGE I

### クレタ島での 上陸阻止戦



自軍の駐留地、クレタ島に迫る海賊共から岩を守り、沿岸に停泊する彼等の船を破壊、その退路を断たなければならない。そのために、バリケードを設置する。これによって敵の進撃を阻止する。次にトラップ(罠)を仕掛け、敵をおびき寄せて多大なダメージを与えることができる。

### ステージ1：マップデータ





## STAGE II

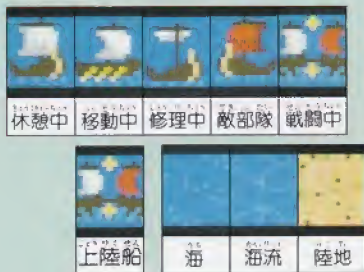
### 地中海での艦隊戦

フレタ島での海賊との戦いで勝利を得たシーザーの部隊（自軍）は、その親玉である男を捕虜として迎える。



シーザーはその時にエジプトの異変についての情報をつかむ。部隊は一路エジプトへ……。しかしそこで待ち構えているのは、エジプト水軍の精鋭艦隊。敵は非武装の\*上陸船を狙ってくる。（\*10の戦艦の他に、上陸船（陸上兵力、馬や武具を運ぶための船）がある。陸上で戦うために、この船を守らなければならない。）敵船をけちらし上陸船を守り、何としても無事エジプトの地に接岸させなければならない。自軍の船に支障が起こればその修理作業などしていく。

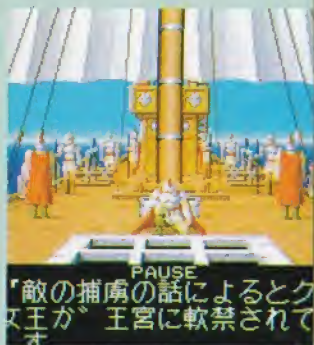
### ステージ2：マップデータ



## STAGE III

### 市街地突撃戦

王宮へと進軍を開始する。しかし、王宮のまわりは幾重にも張り巡らされたバリケードと2本の河によってまもられていた。敵軍を突破、バリケードを破壊し、王宮にたどりつけるか？  
2本の河にかかる橋を落とされ撤退を余儀なくされるか？—2つに1つ!!



### ステージ3：マップデータ



# STAGE IV

## おうきゆうせいあつせん 王宮制圧戦

何とか無事王宮にたどり着いたシーザー軍。

だが残存兵力はあとわずかとなる。

一方敵軍も守りを固め、王宮内に防壁を設置。敵は更に強力な攻撃力と特別に強力な武器を持つ部隊を潜伏兵として配置し、こちらの動に対して攻撃を仕掛けてくる。

神出鬼没の敵部隊を叩きのめし、防壁を破り、女王フレオパトラを救出できるか？

最後の決戦の時は迫る！

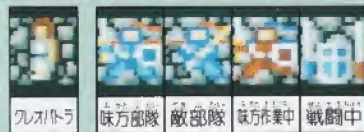
Note：敵の数は最大でも10部隊。

行く手に敵が現われても増え続けることはない。新たな敵の出現により、前の画面上にいた敵は消える。消えるというより、王宮の“侵入者”に対しての隠れた様々な機能を使い、彼らは密かに“見えない通路”をたどって移動しているのかもしれない。

### ステージ4：マップデータ



床 庭 壁 階段 ハルケド



フレオパトラ 味方部隊 敵部隊 味方作業中 戦闘中



ここで説明するのは  
基本的な、操作の仕方や  
コマンドの役割などです。  
自分なりの作戦を立てましょう。





## CONTENTS

ゲームスタート	37
ゲーム画面	38
戦闘画面	40
部隊へのコマンドの与え方	
部隊の現在位置の確認の仕方	42
システム割り込みについて	43
耐久力の調べ方	
オプションコマンドの実行の仕方	
一時停止の仕方	44
部隊の移動	45
トラップについて	46
部隊の特長	
自動間接射撃について	47
コマンド	48

## ゲームスタート



タイトル・テモ画面のときどれかボタンを押すと、タイトルウィンドウが開きます。



方向ボタンでカーソルを移動させて項目を選び、Aボタンで実行します。

Bボタンを押すとウィンドウは取り消されます。

- 『はじめから すたーと』を選ぶと、1面のビジュアルシーンからはじまります。
- 『げーむから すたーと』を選ぶと1面のゲームからスタートします。
- 『ばすわーど』………50P. 参照
- 『B・G・M』ではこのゲームに流れてくる曲、全曲を楽しむことができます。

# ゲーム画面

## 〈メイン画面〉

ゲームの中心となる画面です。

### 4) メインマップエリア

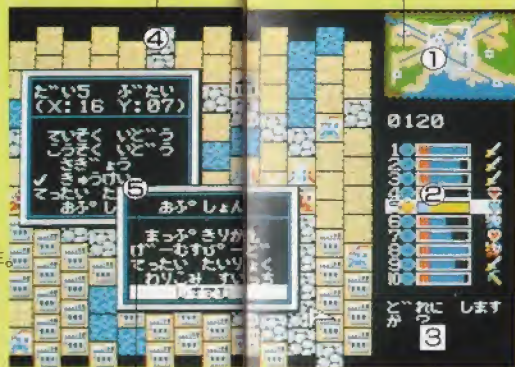
メインマップのスクロールの仕方は2種類あります。



a : マップの外側  
1 HEX分に、  
カーソルがある時に  
Aボタンを押します。



b : Oボタン(マップ  
スクロール)を押  
し、方向ボタンで操作



### 5) コマンド表示(ウィンドウ)

HEXやコマンドの選び方は目的の所にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

〈キャンセル〉

キャンセルするときは、Bボタン。

〈ウィンドウの開き方・閉じ方〉

Aボタンで次の  
コマンドへ

Bボタンで

1つ前に戻る  
(キャンセル)

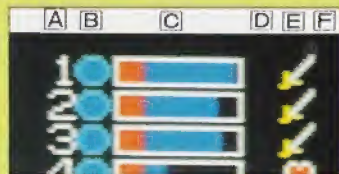


### 1) 縮小フルマップエリア

マップ全体の縮小イメージです。  
④で表示中の部分がBOXで囲まれます。

### 2) 部隊ステータスエリア

自軍の1 - 10部隊の状態を表示します。



A : 部隊

B : 体力マーカー

● 正常体力

✕ 異常体力 (体力ゲージが赤い部分まで下がっていると)

\* 異常体力になると体力の回復力が落ち、高速移動、作業ができなくなります。

C : 体力ゲージ

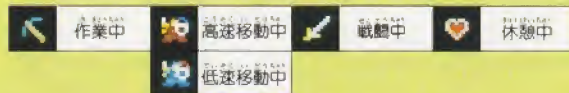
D : 行動ストップマーカー

部隊の行動が何らかの要因でストップしているときにマークがです。

E : 状態マーカー

### 3) メッセージ表示エリア

2面では風向き、  
風力もマーク表示  
します。



F : 予備部隊数 (4面のみ)



## 戦闘画面・戦闘ウインドウ

味方の部隊が、敵の部隊と重なると戦闘が始まります。このとき、メッセージエリアに「せんとうにはいります……」のメッセージと、メインマップ内にウインドウが現われ、コマンドが表示されます。「せんとうがめん」を選ぶと、下のようにズームアップして表示します。これを“戦闘画面”といいます。今、次ページ写真のメイン画面内のA・B・Cは対応していますので、どれを選んででもそれぞれ反転表示されます。



- 戦闘後、部隊は自動的に休憩コマンドにかかります。戦闘から撤退したときは、ペナルティとして一定量の体力が引かれます。



戦闘画面表示エリア



戦闘中の部隊があれば、戦闘シーンの一部を、戦闘部隊が3部隊を越えたときは図の上部のスイッチを選ぶと他部隊の戦闘シーンが見れます。

## フル戦闘画面

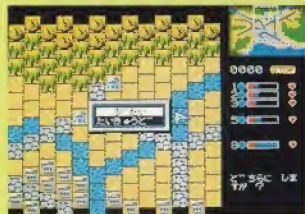
- ① 戦闘シーンエリア
- ② 体力ゲージエリア
 

}	青：自軍
	赤：敵軍
- ③ 縮小フルマップ表示エリア  
MAPを選ぶと表示／非表示がきりかわります。
- ④ 戦闘中部隊Noを表示します。  
他の部隊Noを選ぶと画面はその部隊へきりかわります。

## 〈部隊へのコマンドの与え方〉

メインマップの中から指示を出したい部隊を選びます。

Aボタンで決定



部隊ウィンドウが開くので、ここでコマンドを選びます。(岩と部隊が重なっているときは、はじめに『ぶたい』か『たいきゆうど』を選ぶウィンドウが開くので『ぶたい』を選んでください。



自部隊



敵部隊

## 〈部隊の現在位置の確認の仕方〉

部隊ステータスエリアを選ぶとその部隊の現在位置を確認できます。

続けて反転しているステータスを選ぶとここでも部隊ウィンドウが開きます。



## 〈システム割り込みについて〉

リアルタイムでゲームが進んでいる最中に、画面に見えない部分で何かが起こってすることがあります。(岩が壊されるなど)

そこでこのゲームでは、「システム割り込み」が発生するようになっていきます。

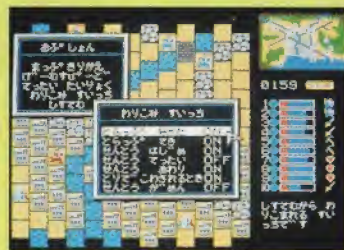
これは、プレイヤーの作業を強制的に止めてメッセージを出すシステムです。

ボタンを押すとゲームは再開されます。

割り込みのON/OFFは、オプションコマンドの『わりこみすいっち』で設定できます。

### 〈システム割り込みの起こる種類〉

- 戦闘が始まったとき
- 戦闘から撤退したとき
- 戦闘が終わったとき
- トラップに味方が捕まったとき (1・3面)
- トラップに敵が捕まったとき (1・3面)
- 敵に岩が壊され始めるとき (1面)
- 自軍の船のダメージが大きくなったとき (2面)
- 敵に橋が壊され始めるとき (3面)
- 敵が出現したとき (4面)
- 戦闘が始まったとき戦闘画面をメイン画面に表示する





## 〈砦などの耐久力の調べ方〉

メインマップの砦・船（1面）橋（3面）を選ぶとその耐久力が表示されます。砦で戦闘になると、砦は高速で壊れていくので注意してください。



## 〈オプションコマンドの実行の仕方〉

メインマップのどこかを選ぶと、オプションウィンドウが開きます。ここでコマンドを選んでください。



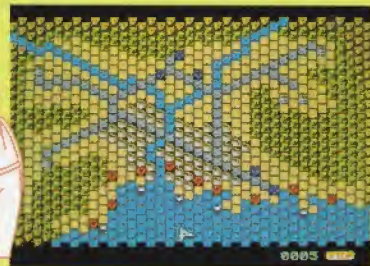
## 〈一時停止の仕方〉

ウィンドウが開いている間はゲームは一時的に止まっています。自分でゲームを一時停止させたいときはスタートボタンを押してください。一時停止は時間の流れを止めるだけなので、すべての操作、コマンドの実行ができます。



## 〈フルマップ画面〉

オプションコマンドの『まっぷざりかえ』を選び、Aボタンを押すとフルマップ画面に切り替わります。メインマップで表示させたい場所を選びます。Aボタンで選んだ場所がメインマップ画面に表示されます。Bボタンでフルマップ画面に切り替わる前の場所がまた表示されます。



## 〈部隊の移動〉

動かしたい部隊にカーソルを合わせてAボタンで決定。



ウィンドウが表示されます。ここで「ていそくいどう」か「こうそくいどう」か決めます。



目的地を決めます。

↓  
部隊は目的地に向かって移動しはじめます。



## 〈トラップ(罠)について〉

(1・3面)

コマンドの「作業」を使ってトラップを作ることができます。

バリケードは、敵の進撃をくいとめます。

トラップは、敵・味方問わずダメージを与えます。

完成したトラップは地形との区別がつかないのでむやみに作ると自軍も身動きがとれなくなるということもあります。注意して作ってください。



地形によって設置できるトラップは異なります。

トラップは未完成では効力がありません。

誰かがトラップに捕まると、トラップは補修が必要となります。

Note. 敵がトラップに気づき、撤去することもあります。途中段階のトラップに「作業」コマンドを与えると、続きをつくれます。

バリケードは、1面では続きをつくり、3面では撤去する方に向かいます。

### 特殊な作業

ステージ1：海賊船の破壊

ステージ2：船の修理

ステージ3：敵の防壁の撤去

## 〈自動間接射撃について〉

(2・3・4面)

ステージ2・3・4では間接射撃が可能になります。間接射撃はすべて自動になっていて、敵が射程内に入ると部隊単位で攻撃を開始します。ですから射程距離を考えて配置すれば、一点集中射撃も可能です。自分なりのフォーメーションを考えてください。

3・4面では、間接射撃のできる部隊は5・6・7部隊のみです。



※戦闘や間接攻撃により体力が0になると、その部隊は負けになります。負けた部隊はゲームのスタート位置まで戻されます。ただし2面では、船の被害率が100%になるとその船(部隊)は消滅します。4面では負けた部隊は消滅し、予備部隊が補充され、これに変わります。

### 〈部隊の特長〉

部 隊	戦闘	作業	間接射撃(3・4面)
1・2・3・4	強い	遅い	不可能
5・6・7	弱い	普通	可能
8・9・10	普通	早い	不可能

Note. 移動と攻撃を同時に行なうと移動速度が落ちます。間接攻撃を受けても、移動速度は落ちます。



## 〈コマンド〉

### ていそくいどう

低速で移動します。体力をほとんど必要とせず、体力の回復の方が上回っています。  
障害物の上は移動できず、最高99HEX分の移動を指定します。

### こうそくいどう

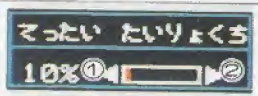
高速で移動します。こちらは体力を消耗します。

### きゆうけい

その場で休憩し、体力を回復させます。  
皆(1面)で休憩すると、回復はより早くなります。

### てつたいたいりよく

戦闘時に体力がどこまで下がったら戦闘から撤退するか、その体力値を設定します。



①の上でセレクトボタンを押すと値が下がります。  
②の上でセレクトボタンを押すと値が上がります。  
(最高80%)

### さぎよう (1・3面)

船(1面)を壊したり、トラップの設置・撤去をします。

### ふねのしゅうり (2面)

被害を受けた船を修理します。  
部隊ステータス上部の『だいいりよく』を選ぶと、ステータスは『ふね』の被害率にかかります。  
被害率100%で船は沈没します。



### ほうへきてつきよ (4面)

ほうへき(バリケード)を撤去します。



ほうへき

## 〈戦闘中コマンド〉

### せんとうがめん

戦闘画面に切り替えます。メイン画面に戻るときは、セレクトボタンを押してウィンドウを開き、『まっぷにもどる』を選んでください。

### てつたいさせる

戦闘をあきらめて撤退させます。



## 〈オプションコマンド〉

### まっぶきりかえ

フルマップ画面に切り替えます。  
ここでメインマップに表示させたい場所を選べます。  
メインマップを変更しないときは、キャンセルボタンを押してください。

### げーむすびーど

ゲーム全体の進行速度を設定します。

### てったいりよく

戦闘時の撤退体力値を一度に全部隊分設定します。

### わりこみすいっち

システム割り込みのスイッチを切り替えます。  
セレクトボタンを押すとON/OFFが切り替わります。  
スイッチがOFFのとき、割り込みは発生せずメッセージのみ表示されます。

## 〈システムコマンド〉

### ろーど

■らむでいすく■

「(参.13)」

セーブしておいたところからゲームをやり直します。

### ●ろーど●

### ばすわーど

各ステージへ進むパスワードを入力すると、そのステージの始めからゲームを始めます。



●パスワードはステージクリアしたときに知ることができます。

パスワードの文字を順に選び、途中で選択を間違えたときは中を選んでください。



パスワードが完成したら『OK』を選んでください。



### ●ろーど●

### すてーじ やりなおし

ステージの始めからやり直します。

### せーぶ

現在のゲーム状況をセーブします。  
ここでセーブされた内容は、リセットしたときや電源OFF及びステージクリアしたときには消えてなくなります。注意してください。



●こんとろーるばっど●

カーそるすびーど

カーそるすびーど  
カーソルの移動スピードを設定します。

●こんとろーるばっど●

りびーとたいみんぐ

ボタンを押してからのリピートの始まる時間を設定  
します。

●こんとろーるばっど●

ほたんわりあて

A、B、Cボタンの割り当てを設定します。  
セレクトボタンを押すと、ボタン内容がかわります。  
最後に「わりあてせつとする」を選んでください。

ういんどぅすいつち

ウインドゥを開いたときのカーソルのモードを設定  
します。

カーそるふりー………

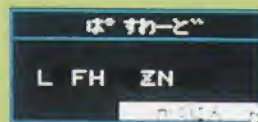
どこでもカーソルが自由に移動できます。

カーそるかくり………

ウインドゥが開いているときは、ウインドゥの  
わく内からカーソルは出られません。

## 〈ステージクリア〉

ステージクリアすると次のステージのパスワードが表示  
されるので、メモを取ってください。



## 〈ゲームオーバー〉



ゲームオーバー画面でボタンを押すとウインドゥが開き  
ます。

ステージをやり直したいときは『もういちどする』を、  
セーブデータをロードしたいときは『ロードする』を選  
んでください。セレクトボタンで決定します。

ウインドゥを閉じておくと、タイトル画面へ戻ります。

注意！タイトル画面に戻ると、『らむでいすく』に入っ  
ているデータが消されるので気を付けてくだ  
さい。

カスワーP

STAGE 2

STAGE 3

STAGE 4

ENDING

MEGA DRIVE SOFT !

Licensed SEIBU-KAIHATSU, INC. © 1990

NEW LINE UP!

ゲームセンターで  
人気を独占!  
さらにメガドライブに  
登場!!

雷電伝説  
RAIDEN DENSETSU

Mega Drive Cartridge

AMBITION OF  
CAESAR

シーザーの野望

かんたんと  
三感想お問い合わせは

マイクロネット  
// Micronet CO., Ltd.

〒104 東京都中央区新富町1-10-10